



## Edukasi Berlogika di Era Digital bagi Masyarakat

Yopy Mirza Maulana

Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika, Surabaya, Indonesia

Correspondence: E-mail: [yopy@dinamika.ac.id](mailto:yopy@dinamika.ac.id)

### ABSTRAK

Berpikir merupakan kegiatan mental untuk menyusun suatu ide dalam membuat suatu kesimpulan. Salah satu kemampuan berpikir yang selalu diperhatikan dalam kehidupan seseorang dalam bertindak adalah kemampuan berpikir secara logis. Berpikir secara logis atau berlogika adalah kegiatan berpikir yang sesuai dengan nalar, rasional atau masuk akal, yang menghasilkan keputusan-keputusan yang benar. Di era digital ini sangat dimudahkan berinteraksi dengan orang lain dengan adanya media sosial. Namun berinteraksi dengan orang lain dibutuhkan berpikir dan berlogika yang baik sehingga memberikan tindakan yang baik. Di era digital juga dimudahkan menerima informasi yang berlimpah, namun bagaimana menyeleksi informasi tersebut agar terhindar dari kesalahan logika. Oleh sebab itu tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mengedukasi masyarakat dalam hal berlogika di era digital dengan tiga perspektif yaitu perspektif ilmu biopsikologi, ilmu psikologi dan ilmu logika. Adapun metode pembelajarannya ceramah, diskusi, tanya jawab dan dilakukan secara *online*. Berdasarkan hasil *feedback* dari peserta, bahwa kebermanfaatan edukasi ini mendapatkan nilai rata-rata baik sebesar 30,5% dan baik sekali 62,5%, artinya menambah wawasan bagi peserta. Dalam interaksi tersebut, mereka membahas studi kasus nyata seperti pegawai jasa perbaikan komputer dalam menyelesaikan pelayanan perbaikan komputer dan mahasiswa pada saat merencanakan studi lanjut. Solusi studi kasus tersebut menggunakan pendekatan *lateral thinking* model dengan dukungan *software mind map*.

### INFO ARTIKEL

**Riwayat Artikel:**

Submit/Diterima 18 Jul 2022

Revisi Pertama 28 Jul 2022

Diterima 03 Sep 2022

Tersedia Online untuk Pertama

21 Sep 2022

Tanggal Publikasi 01 Nov 2022

**Kata Kunci:**

Berlogika,  
Berpikir,  
Era digital.

# Logic Education in the Digital Age for Society

Yoppy Mirza Maulana

Faculty of Technology and Informatics, Dinamika University, Surabaya, Indonesia

Correspondence: E-mail: [yoppy@dinamika.ac.id](mailto:yoppy@dinamika.ac.id)

---

## ABSTRACT

*Thinking is a mental activity to compile an idea in making a conclusion. One of the thinking skills that is always considered in a person's life in acting is the ability to think logically. Thinking logically or logically is a thinking activity that is in accordance with reason, rational or reasonable, which results in correct decisions. In this digital era, it is very easy to interact with other people with social media. However, interacting with other people requires good thinking and logic so that it can provide good actions. In the digital era, it is also easier to receive abundant information, but how to choose that information so that there are no logical fallacy. Therefore, the purpose of this community service is to educate the public in terms of logic in the digital era from three perspectives, namely the perspective of biopsychology, psychology, and logic. The learning method is lecture, discussion, question and answer, and it is done online. Based on the results of feedback from participants, that the usefulness of this education got an average score of 30.5% and very good 62.5%, meaning that it adds insight for participants. Besides being useful, this education can also provide solutions to improve thinking and logic, this is done during the interaction between speakers and participants. During the interaction, they discussed real case studies such as computer repair service employees in completing computer repair services and students when planning further studies. The case study solution uses a lateral thinking model approach with the support of mind map software.*

---

## ARTICLE INFO

### Article History:

Submitted/Received 18 Jul 2022

First Revised 28 Jul 2022

Accepted 03 Sep 2022

First Available online 21 Sep 2022

Publication Date 01 Nov 2022

---

### Keyword:

Digital era,

Thinking logically,

Thinking.

## 1. PENDAHULUAN

Berpikir merupakan kegiatan mental atau akal budi untuk menyusun suatu ide dalam membuat suatu kesimpulan atau memutuskan sesuatu. Berpikir merupakan proses transformasi informasi untuk mendapatkan hasil pemikiran. Pemikiran merupakan proses, cara, perbuatan memikir. Salah satu kemampuan berpikir yang selalu diperhatikan dalam kehidupan seseorang dalam bertindak adalah kemampuan berpikir logis. Berpikir secara logis atau berlogika adalah kegiatan berpikir yang sesuai dengan nalar, rasional atau masuk akal, yang menghasilkan keputusan-keputusan yang benar (Asrobuanam dan Sumaji, 2021).

Berpikir logis menjadi hal penting karena akan membuat seseorang terhindar dari kesalahan logika (*logical fallacy*). Kesalahan logika adalah kekeliruan dalam melakukan penalaran dalam penarikan simpulan dari premis yang menimbulkan keputusan yang keliru. Kegiatan berpikir bukan hanya dilakukan secara sendirian namun juga dapat berinteraksi dengan orang lain. Di era digital ini sangat dimudahkan berinteraksi dengan orang lain dengan adanya media sosial. Namun berinteraksi dengan orang lain dibutuhkan berpikir dan berlogika yang baik sehingga memberikan tindakan yang baik. Di era digital juga dimudahkan menerima informasi yang berlimpah, namun bagaimana menyeleksi informasi tersebut agar terhindar dari kesalahan logika. Berdasarkan uraian di atas ada dua hal substansi dalam berlogika di era digital yaitu berpikir dan berlogika (Vraga *et al.*, 2019).

Berpikir artinya merupakan aktivitas mental, sebab berpikir tidak hanya menggunakan aktivitas otak namun juga menyangkut semua bagian tubuh dan juga perasaan atau emosi, ini dalam perspektif biologi-psikologis atau biopsikologi. Biopsikologi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku atau tingkah laku manusia, dan hubungannya dengan fungsi dan aktivitas alat-alat tubuh manusia. Sedangkan aktivitas mental merupakan perspektif ilmu psikologi atau disebut psikologi kognitif. Psikologi kognitif mempelajari proses mental, termasuk bagaimana orang berpikir, merasakan, mengingat dan belajar.

Logika berasal dari kata Yunani *logike* (kata sifat) dan *logos* (kata benda) yang berarti hasil pertimbangan akal pikiran yang diutarakan lewat kata dan dinyatakan dalam bahasa atau merupakan manifestasi pikiran manusia. Sebagai ilmu, logika mempelajari kecakapan untuk berpikir secara lurus, tepat, dan teratur. Ilmu disini mengacu pada kemampuan rasional untuk mengetahui dan kecakapan mengacu pada kesanggupan akal budi untuk mewujudkan pengetahuan ke dalam tindakan.

Berdasarkan uraian diatas maka dalam edukasi berlogika di era digital ini ada tiga perspektif yaitu perspektif bio-psikologi, perspektif psikologi dan perspektif filsafat (logika). Dalam perspektif biopsikologi memberikan pengetahuan bahwa berpikir tidak dapat dipisahkan dengan fungsi-fungsi tubuh artinya jika ada fungsi tubuh yang terganggu maka akan mempengaruhi proses berpikirnya. Sedangkan dalam perspektif psikologi ada dua hal yaitu psikologi kognitif dan neurosains. Psikologi kognitif memberikan pengetahuan tentang proses berpikir manusia sedangkan neurosains menyelidiki fungsi otak dalam berpikir. Dalam perspektif filsafat adalah ilmu logika yaitu ilmu untuk bernalar lurus, tepat, dan teratur. Ilmu logika adalah studi tentang metode dan prinsip yang digunakan untuk menguji dan membedakan penalaran yang sah (tepat) dari penalaran yang tidak sah (tidak tepat). Adapun metode pembelajarannya dengan ceramah, diskusi, tanya jawab dan dilakukan secara *online*.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dibagi dalam tiga tahapan yaitu: 1) Tahap Persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan, dan 3) Tahap Evaluasi.

## 2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini peneliti menyusun kerangka konseptual (*conceptual framework*) dalam edukasi pada masyarakat dengan judul berlogika di era digital.

## 2.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan edukasi kepada masyarakat tentang berlogika di era digital yang dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2022 secara *online* menggunakan Google Meet bertempat di Universitas Dinamika Surabaya.

## 2.3 Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi atau *feedback* dari peserta terkait dengan proses edukasi berlogika di era digital.

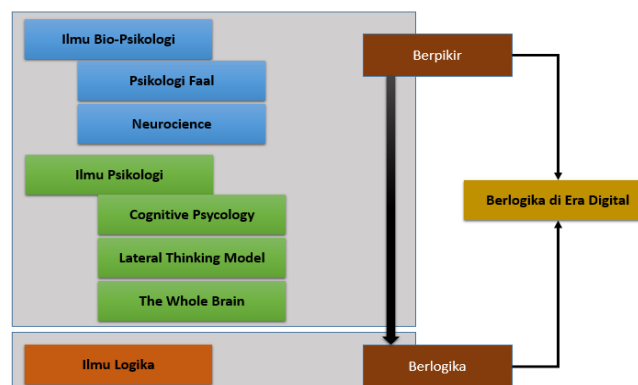
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini menghasilkan kerangka konseptual tentang edukasi berlogika di era digital, Pada **Gambar 1** ada beberapa ilmu yang dikaji agar berlogika di Era digital ini berjalan dengan baik. Dalam kajian ilmu *biopsychology* atau psikologi faal menjelaskan bahwa persoalan berpikir tidak dapat dipisahkan dengan fungsi-fungsi tubuh. Sedangkan neuroscience tugasnya menjelaskan perilaku manusia dari sudut pandang aktivitas yang terjadi di dalam otaknya.

Dalam kajian ilmu psikologi ada beberapa model yaitu *cognitive psychology* menyelidiki proses berpikir manusia atau mempelajari proses mental, termasuk bagaimana orang berpikir, merasakan, mengingat dan belajar. *Lateral thinking model* menjelaskan bahwa berpikir ada 6 komponen yang meliputi: 1) Fokus pada data dan informasi; 2) Fokus pada menilai dan analisis; 3) Fokus pada produktivitas, seperti ide dan gagasan; 4) Fokus pada emosi, seperti intuisi, firasat dan naluri; 5) Fokus pada berpikir logis dan positif; 6) Fokus pada manajemen. *The whole brain* menjelaskan bahwa otak dibagi empat yaitu; 1) *upper left, upper right, lower left* dan *lower right*.

Sedangkan kajian dalam ilmu logika adalah studi tentang metode dan prinsip yang digunakan untuk menguji dan membedakan penalaran yang sah (tepat) dari penalaran yang tidak sah (tidak tepat). Logika adalah ilmu untuk bernalar lurus, tepat, dan teratur. Menginterpretasikan secara tepat fakta dan persepsi orang lain, dan melacak penalaran-penalaran yang sesat dan menyesatkan serta menunjukkan dimana letak kesesatannya.



**Gambar 1.** Kerangka konseptual edukasi berlogika di era digital.

### 3.2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini ada lima bagian yang dijelaskan yaitu: 1). Tempat dan waktu pelaksanaan; 2) Peserta; 3) Pemaparan Materi; 4) Interaksi dengan Peserta; 5) Tanya jawab. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### 3.2.1. Tempat dan waktu pelaksanaan

Pemaparan materi dilakukan di Universitas Dinamika secara online, disertai dengan moderator, dan dukung oleh tim online, seperti tampak pada **Gambar 2**. Sedangkan pelaksanaan dilakukan pada tanggal 31 Maret 2022.



**Gambar 2.** Pemaparan materi di Universitas Dinamika secara *online*.

#### 3.2.2. Peserta

Edukasi ini diikuti masyarakat Indonesia dengan jumlah peserta yang hadir 135 peserta. Adapun peserta yang mengikuti dari kalangan sekolah menengah pertama, menengah atas yang meliputi (SMA, SMK dan MAN), perguruan tinggi serta organisasi, seperti tampak pada **Tabel 1**.

**Tabel 1.** Data peserta

Kategori	Jumlah Peserta	Dalam Surabaya	Luar Surabaya
Sekolah Menengah Pertama	3	0	3
SMA/SMK/MAN	25	3	22
Perguruan Tinggi	105	43	62
Organisasi	2	2	0
<b>Total</b>	<b>135</b>	<b>48</b>	<b>87</b>

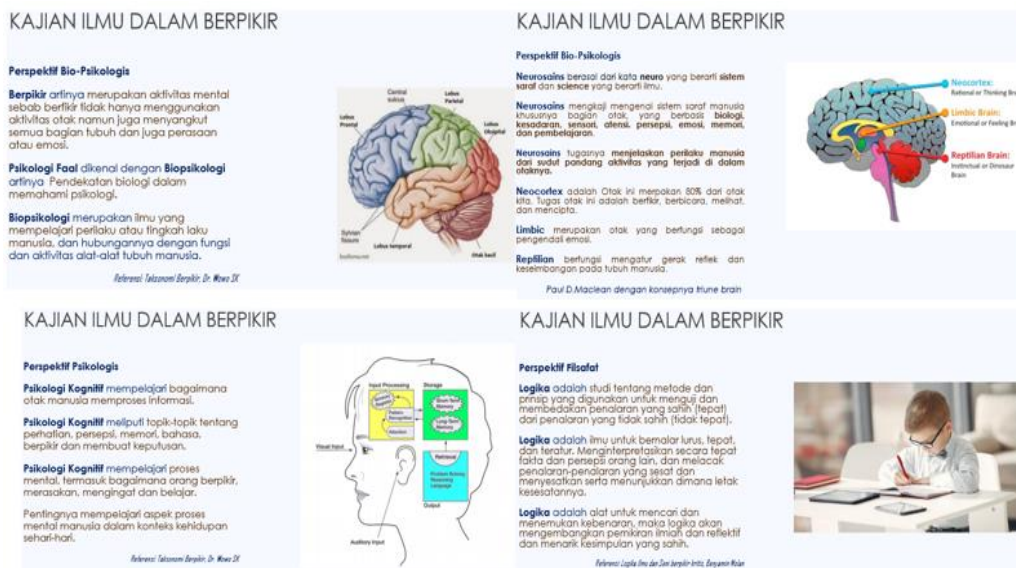
Sedangkan keberagaman sekolah atau organisasi yang mengikuti edukasi ini, dapat dilihat pada **Tabel 2**.

**Tabel 2.** Keberagaman sekolah atau organisasi asal peserta.

Kategori	Jumlah Keberagaman Sekolah
Sekolah Menengah Pertama	3
SMA/SMK/MAN	20
Perguruan Tinggi	39
Organisasi	2
<b>Total</b>	<b>64</b>

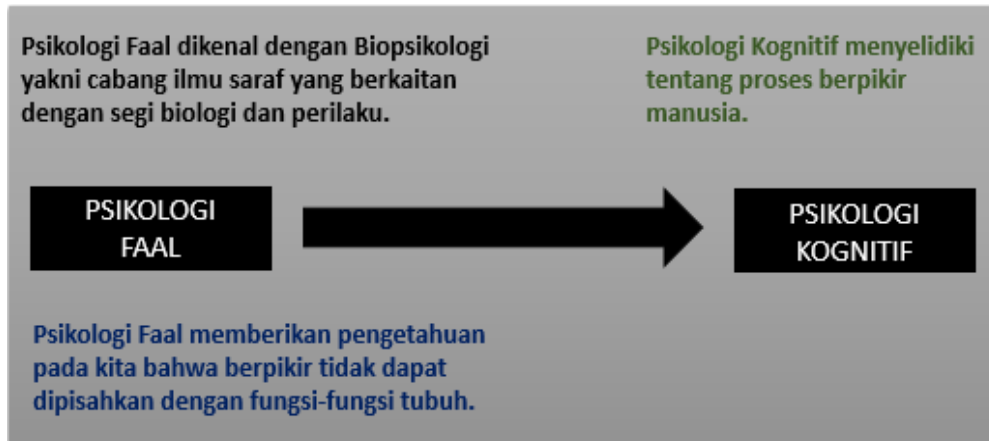
### 3.2.3. Pemaparan materi

Pemaparan disusun berdasarkan kerangka konseptual yang telah dibuat pada tahap persiapan dan dipresentasikan dengan menggunakan power point, seperti tampak pada Gambar 3.



Gambar 3. Bagian dari slide powerpoint untuk pemaparan.

Pada pemaparan ini menyampaikan gagasan pentingnya berpikir. Dalam berpikir harus memahami secara psikologi faal dan psikologi kognitif, seperti tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Hubungan psikologi faal dan psikologi kognitif.

Pengetahuan tentang berpikir perlu diketahui seseorang sehingga mendukung berlogika. Ketika fungsi tubuh bermasalah akan mempengaruhi cara berpikir atau berlogika seseorang. Berlogika menyampaikan argumentasi yang tepat tidak dan tidak terjadi kesalahan berlogika. Di era digital ini yang berlimpah informasi, kita tidak mudah untuk terjebak pada informasi salah, karena argumentasi dalam informasi tersebut sesat. Oleh sebab itu dalam pemaparan terkait dengan logika ini diberikan contoh kesalahan logika (*logical fallacy*), seperti tampak pada Gambar 5.

**KESESATAN BERLOGIKA (LOGICAL FALLACY)**

**Kesesatan Irrelevansi** – tidak adanya hubungan riil antara premis dan konklusi

**Argumentum ad Populum**  
 Bahwa banyak orang yang percaya atau melakukan sesuatu digunakan sebagai bukti secara tidak akurat bahwa yang dilakukan benar.  
 Satu juta orang Indonesia menggunakan jasa layanan seluler X, maka sudah pasti itu layanan yang bagus.

**Argumentum ad Misericordiam**  
 Sesat pikir yang sengaja diarahkan untuk membangkitkan rasa belas kasihan lawan bicara dengan tujuan untuk memperoleh pengampunan/ keinginan.  
 Pencuri motor yang beralasan bahwa ia miskin dan tidak bisa membeli sandang dan pangan.



**Gambar 5.** Contoh kesalahan logika (*Logical Fallacy*).

### 3.2.4. Interaksi dengan peserta

Pada saat pemaparan juga dilakukan interaksi dengan peserta, interaksi ini menggunakan *software mind map*. *Mind map* adalah suatu alat pendekatan untuk membantu seseorang mencatat lebih efektif dan juga membantu otak berpikir secara teratur, memasukkan informasi ke dalam otak. *Mind map* ini digunakan sebagai media studi kasus. Berdasarkan peserta dapat digolongkan ada 2 yaitu akademik dan organisasi. Dalam studi kasus bagi peserta akademik, salah satu contohnya tentang perencanaan studi lanjut. Sedangkan studi kasus bagi peserta organisasi, salah satunya contohnya tentang pelayanan perbaikan komputer. Kajian yang digunakan untuk menyelesaikan studi kasus tersebut berdasarkan *lateral thinking* model di ulas secara online menggunakan *software MIRO Mind Map*. Interaksi tersebut seperti tampak pada **Gambar 6**.



**Gambar 6.** Interaksi antara pembicara dengan peserta.

Dengan pendekatan *lateral thinking* model bahwa dalam menyelesaikan permasalahan studi kasus tentang perencanaan studi lanjut dan pelayanan perbaikan komputer. Ada enam hal fokus yang perlu diperhatikan, misalkan fokus tentang manajemen, bahwa dalam baik perencanaan studi lanjut atau pelayanan perbaikan komputer perlu direncanakan terkait dengan resiko yang terjadi, resiko ini dapat digolongkan resiko rendah, menengah, dan tinggi. Sedangkan bagi peserta kategori akademik dalam studi kasus perencanaan studi lanjut bahwa perlu dipikirkan terkait biaya dan manfaat terhadap studi yang dituju. Dengan demikian ini salah satu mengaktifkan berpikir seseorang secara kompleks.

### 3.2.5. Tanya jawab

Ada beberapa pertanyaan dari peserta antara lain, seperti tampak pada **Tabel 3**.

**Tabel 3.** Pertanyaan dan jawaban.

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana mengembangkan Logika?	Mengembangkan Bacaan ilmu pengetahuan dan mengintegrasikannya. Mengembangkan cara berpikir, seperti berpikir lateral ( <i>lateral thinking</i> ). Membaca buku logika dan latihan berlogika.
2.	Apabila ada seseorang mengalami depresi apakah dikatakan logika rusak?	Berlogika adalah proses penalaran, penalaran merupakan aktivitas berpikir. Berpikir merupakan aktivitas mental seseorang, sedangkan depresi merupakan gangguan mental, jadi berlogika akan berjalan dengan baik jika tidak ada gangguan mental. Oleh sebab itu penting memahami fungsi-fungsi dalam tubuh dan otak karena fungsi tersebut mempengaruhi berpikir dan berlogika, seperti pada kajian bio-psikologi, <i>neuroscience</i> dan logika.
3.	Apakah belajar logika mempengaruhi belajar logika pemrograman TOT?	Logika merupakan pintu gerbang ilmu pengetahuan. Logika memberikan cara berpikir teratur, sistematis, dan tepat. Jika dihubungkan dengan logika pemrograman sangat membantu dalam menyelesaikan permasalahan dengan tepat.

### 3.3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi atau *feedback* dari peserta dengan mengisi angket dan hasilnya pada **Tabel 4**.

**Tabel 4.** Hasil *feedback* atau evaluasi pembelajaran.

No.	Pertanyaan Evaluasi Pembelajaran	Kurang Sekali	Kurang	Cukup	Baik	Baik Sekali
1.	Apakah edukasi ini dapat menambah peningkatan wawasan pengetahuan?	1%	0%	6%	30%	63%
2.	Bagaimana kualitas materi secara keseluruhan ?	1%	0%	6%	29%	64%
3.	Bagaimana kualitas narasumber dalam menyampaikan materi?	0%	0%	4%	30%	66%
4.	Apakah sesi tanya jawab berjalan efektif dan dapat menjawab pertanyaan peserta?	0%	0%	10%	33%	57%
<b>RATA-RATA</b>		<b>0,5%</b>	<b>0%</b>	<b>6,5%</b>	<b>30,5%</b>	<b>62,5%</b>

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi pembelajaran atau *feedback* dari peserta maka edukasi berlogika di era digital ini, dapat disimpulkan bahwa memberikan peningkatan wawasan pengetahuan peserta, dengan kualitas materi dan pemateri yang baik serta kualitas tanya jawab berjalan efisien dan efektif. Dengan rata-rata nilai dari hasil *feedback* peserta untuk nilai baik sebesar 30,5% dan baik sekali sebesar 62,5%. Selain kebermanfaatannya, edukasi ini juga dapat memberikan solusi peningkatan berpikir dan berlogika kepada peserta kategori akademik dan



organisasi dalam studi kasus nyata. Pendekatan yang digunakan sebagai solusi berpikir dan berlogika tersebut menggunakan lateral thinking model. Solusinya adalah bahwa dalam menyelesaikan permasalahan tentang pelayanan perbaikan komputer dan perencanaan studi lanjut. Ada enam hal fokus yang digunakan dalam berpikir dan berlogika, misalkan fokus tentang manajemen, bahwa dalam perbaikan komputer perlu direncanakan terkait dengan resiko yang terjadi, resiko ini dapat digolongkan resiko rendah, menengah, dan tinggi. Sedangkan bagi peserta kategori akademik dalam studi kasus perencanaan studi bahwa perlu dipikirkan terkait biaya dan manfaat terhadap studi yang dituju. Saran untuk edukasi berlogika di era digital ini, selanjutnya lebih diperbanyak interaksi dengan peserta, sehingga banyak solusi yang dihadirkan dalam permasalahan-permasalahan yang berbeda.

## 5. CATATAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa kertas itu bebas dari plagiarisme.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Afif, N. (2019). Pengajaran dan pembelajaran di era digital. *Iq (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117-129.
- Ahmad, M. I. H. (2012). Signifikansi memahami logika dasar. *Jurnal Substantia*, 14(1), 37-44.
- Ariyanti, L.S., and Nandiyanto, A.B.D. (2022). Distance teaching of stress materials to junior high school students using digital media. *ASEAN Journal of Community Service and Education*, 1(1), 7-14
- Asrobuhanam, S., dan Sumaji, S. (2021). Peran logika dalam berpikir kritis. *Jurnal Silogisme: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 5(2), 84-94.
- Athanassiou, N., McNett, J. M., dan Harvey, C. (2003). Critical thinking in the management classroom: bloom's taxonomy as a learning tool. *Journal of Management Education*, 27(5), 533-555.
- Eshet, Y. (2012). Thinking in the digital era: a revised model for digital literacy. *Issues in informing science and information technology*, 9(2), 267-276.
- Fitriarti, E. A. (2019). Urgensi literasi digital dalam menangkal hoax informasi kesehatan di era digital. *Metacommunication; Journal of Communication Studies*, 4(2), 234-246.
- Habibah, U., Hasibuan, R., dan Setyowati, S. (2021). Keefektifan literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis dan mengungkapkan bahasa anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 81-91.
- Haeniah, N. (2019). Logika dalam pembelajaran. *Jurnalistrendi: Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan*, 4(1), 300-308.
- Hendriyana, H., Fuada, S., Sutisna, M. R., Pradeka, D., dan Taufik, M. (2022). Optimalisasi digital marketing instagram sebagai channeling di lingkungan mahasiswa upi kampus cibiru. *J-Abdipamas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(1), 17-26.
- Heryadi, D. (2016). Menumbuhkan karakter akademik dalam perkuliahan berbasis logika. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(3), 317-330.
- Indriani, R., dan Yemardotillah, M. (2021). Literasi digital bagi keluarga milenial dalam mendidik anak di era digital. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 2(2), 1-13.

- Mustofa, R. F., and Hidayah, Y. R. (2020). The effect of problem-based learning on lateral thinking skills. *International Journal of Instruction*, 13(1), 463-474.
- Nurlita, A. A. (2023). Development of Digital-Based Interactive Teaching Materials in Draping Courses. *Indonesian Journal of Teaching in Science*, 3(1), 97-104.
- Rahmawati, A., dan Senen, A. (2021). Pengembangan Media Convertible Book Berbasis Scientific Approach Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Karakter Peduli Lingkungan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 179-187.
- Reskianissa, A., Sakti, A.W., and Azizah, N.N. (2022). TikTok platform to train middle school students' computational thinking skills in distance learning. *ASEAN Journal of Educational Research and Technology*, 1(1), 79-86.
- Tiong, G.H., and Bakar, A.Y.A. (2022). The engagement of critical and creative thinking activities in the teaching and learning process. *ASEAN Journal of Educational Research and Technology*, 1(2), 139-146
- Vraga, E. K., Kim, S. C., and Cook, J. (2019). Testing logic-based and humor-based corrections for science, health, and political misinformation on social media. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 63(3), 393-414.
- Wahyuddin, W., Satriani, S., dan Asfar, F. (2021). Analisis kemampuan menyelesaikan soal high order thinking skills ditinjau dari kemampuan berpikir logis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(2), 521-535.
- Yuniarto, B., dan Yudha, R. P. (2021). Literasi digital sebagai penguatan pendidikan karakter menuju era society 5.0. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 10(2), 176-194